CURIOSIDADES • PASSATEMPOS • TESTE

Abril

RECREIO

R$ 4,90
Ano 3 • Nº 149
16/1/2003

THORNBERRYS NO CINEMA

A família de aventureiros encara perigos na África para defender os animais

HQ
Dexter em uma arriscada missão: tirar um gatinho da árvore

BRINCADEIRAS DE FÉRIAS
KIT DE MÁGICA
Especial
Um truque para deixar a turma de boca aberta

GAME
Radicalize com o Pateta no skate

Ops!

www.RECREIONLINE.com.br

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 00149

EDITORA Abril

DESCUBRA O TESOURO QUE EXISTE NA BANCA PERTO DA SUA CASA.

WG PROPAGANDA

© Disney

O Planeta do Tesouro não é fácil encontrar, mas as revistas do novo filme da Disney estão perto da sua casa!

SUPERALMANAQUE
BRINQUE COMIGO
FANTASIA

3 revistas para você brincar, colorir, ler a história em quadrinhos e saber tudo sobre o filme PLANETA DO TESOURO.

JÁ NAS BANCAS!

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você é aventureiro?**
Faça o teste para saber.

8 CINEMA **Hora de aventura**
Os Thornberrys chegam ao cinema.

12 PASSATEMPO **Enigma**
Desvende esse amigo-secreto.

13 GAMES **É radical!**
Aprenda manobras de skate com o Pateta.

18 FÉRIAS **Chame a turma**
Dicas de brincadeiras legais.

20 FAZENDO ARTE **Vai decolar!**
Faça um superjato.

21 PASSATEMPO **Labirinto**

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 BICHOS **Como você se chama?**
Conheça bichos com nomes esquisitos.

26 PARA BRINCAR **Mágicas poderosas**
Truques para deixar todos de boca aberta.

28 PELO MUNDO **Adivinhação**
Descubra de onde veio cada foto.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Olhe de novo**
Quais bichos estão misturados?

39 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

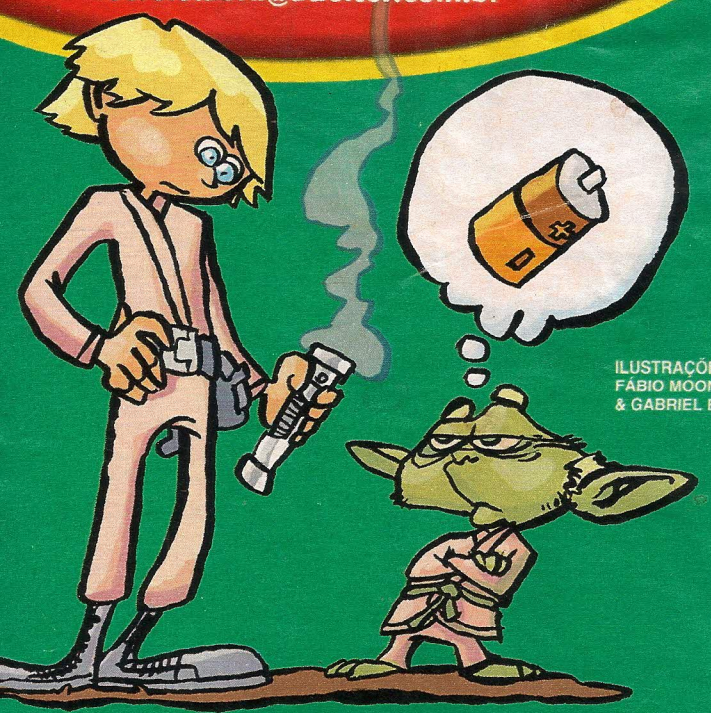
CAPA: DIVULGAÇÃO / © DEXTER – DEXTER'S LABORATORY and all related characters and elements are trademarks of © 2002 Cartoon Network. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

POR QUE A PILHA ACABA?

Victor de Amorim e Silva, 7 anos
Natal – RN

A energia da pilha vem de duas substâncias que se transformam em uma outra quando são misturadas. Durante o processo, elas liberam energia. Por isso, quando termina a transformação, acaba a energia da pilha. Existem também pilhas recarregáveis. Nelas, as substâncias que se misturaram são separadas quando a pilha recebe energia elétrica. Assim, depois de recarregada, a pilha fica pronta para ser usada novamente.

É VERDADE QUE SE FICARMOS IMÓVEIS UM TUBARÃO NÃO ATACA?

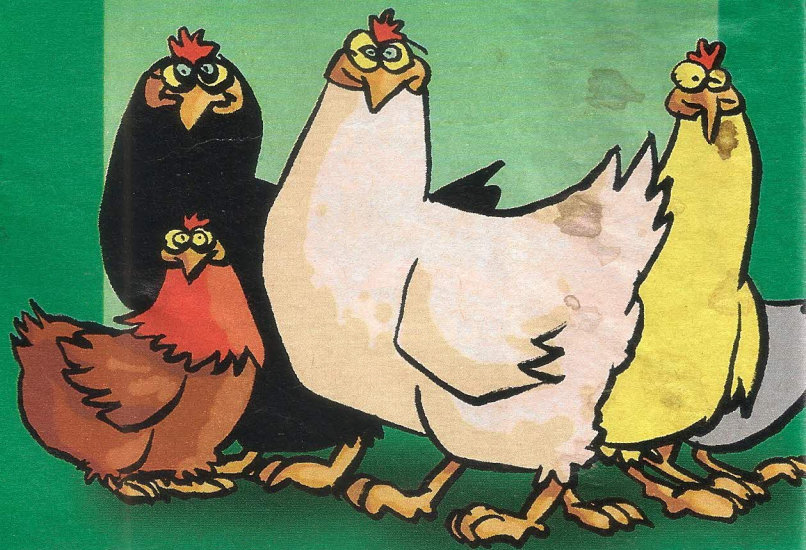
Andréia M. Marin, 13 anos
Por e-mail

Isso é muito difícil de prever. O que se sabe é que esse animal se alimenta basicamente de peixes e que o homem não faz parte da sua cadeia alimentar. Por isso o tubarão não tem o costume de atacar os homens. Mas, se ele estiver com fome ou se sentir ameaçado, não é o fato de você estar imóvel que irá enganá-lo, até porque o tubarão tem uma ótima audição e percebe até seus batimentos cardíacos.

QUANTAS ESPÉCIES DE GALINHAS EXISTEM?

Raquel Duarte, 9 anos
Por e-mail

Existe apenas uma espécie de galinha, a *Gallus domesticus*. Mas, segundo uma classificação usada em todo o mundo, há 280 raças dessa ave. Elas se diferenciam por cor das penas, tipo de ovos, tamanho e outras características.



QUEM INVENTOU A VELA?

Matheus Silveira Azevedo
Sao Gonçalo do Sapucai - MG

Não se sabe a data exata da invenção da vela, mas pinturas pré-históricas já apresentavam um tipo de vela primitiva. No século 5 a.C. eram usados pratos com gordura animal líquida e pavio de fibras vegetais. Na Idade Média, as velas eram usadas em grandes salões e igrejas. Nessa época, eram feitas de gordura animal, mas produziam muita fumaça e cheiravam mal quando acesas. Por muitos séculos as velas foram consideradas artigos de luxo na Europa. Somente a partir do século 19 a parafina começou a ser empregada na fabricação de vela e até hoje é um dos materiais mais usados.

CONSULTORIA:
LEANDRO R. TESSLER (físico da Unicamp),
RICARDO DE ALBUQUERQUE (professor da faculdade de medicina veterinária e zootecnia da USP),
JOSÉ LIMA DE FIGUEIREDO (professor do setor de peixes do Museu de Zoologia da USP),
PAULO OLIVEIRA E TATIANE SOUZA (biólogos da UFPE)
e ASSESSORIA DE IMPRENSA DA NESTLÉ.

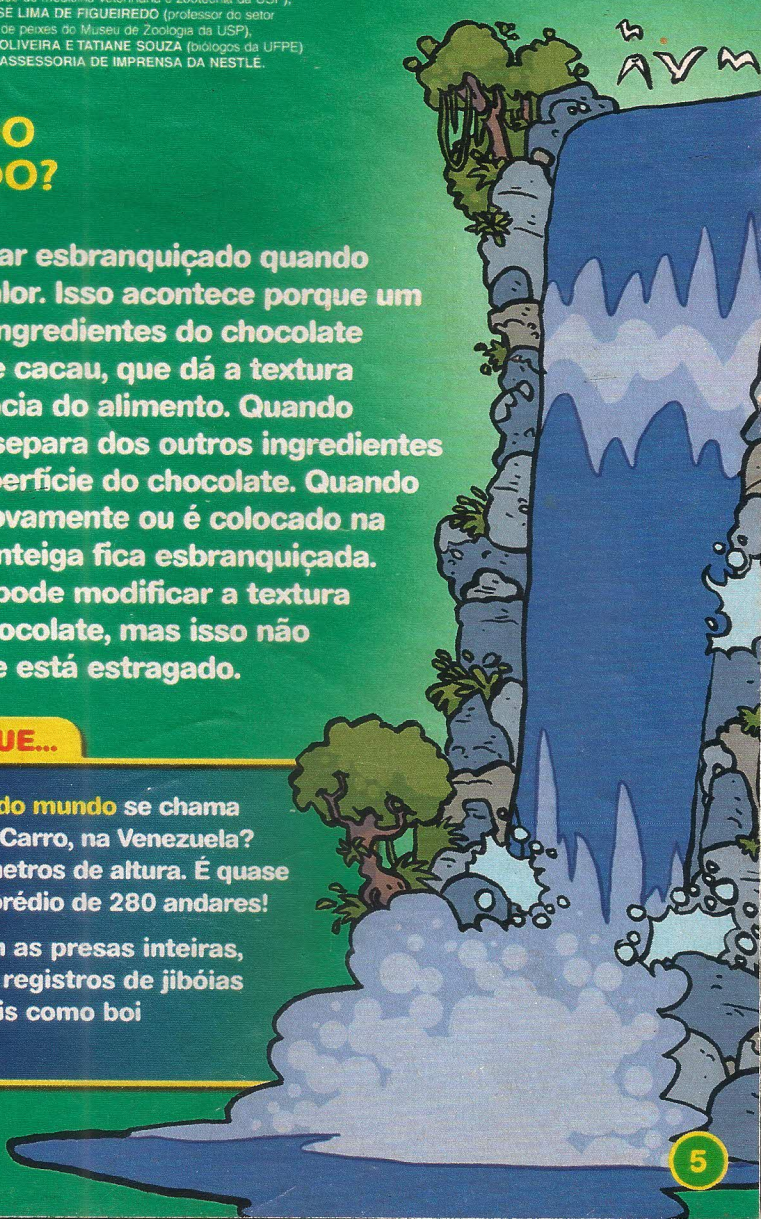
O CHOCOLATE ESTÁ ESTRAGADO QUANDO FICA ESBRANQUIÇADO?

Anderson Duarte, Adamantina – SP

Ele costuma ficar esbranquiçado quando é exposto ao calor. Isso acontece porque um dos principais ingredientes do chocolate é a manteiga de cacau, que dá a textura aveludada e macia do alimento. Quando derrete, ela se separa dos outros ingredientes e vai para a superfície do chocolate. Quando ele endurece novamente ou é colocado na geladeira, a manteiga fica esbranquiçada. Esse processo pode modificar a textura e o sabor do chocolate, mas isso não significa que ele está estragado.

VOCÊ SABIA QUE...

- A **maior cachoeira do mundo** se chama Angel e fica no Rio Carro, na Venezuela? A queda tem 979 metros de altura. É quase o tamanho de um prédio de 280 andares!
- As cobras engolem as presas inteiras, sem mastigar? Há registros de jibóias que comem animais como boi ou leopardo.



TESTE VOCÊ GOST

Descubra se é do tipo aventureiro.

1 Geralmente quando volta da escola suas roupas estão:

- A Limpas, como se acabassem de sair da máquina de lavar.
- B Um pouco amassadas.
- C Amarrotadas e com manchas de sujeira.

2 Você está com a turma em um acampamento de férias. De repente o guia pergunta: "Quem quer fazer rapel?". Você:

- A Vai correndo... para o outro lado e finge que não ouviu nada.
- B Espera para ver qual a reação dos seus colegas.
- C Logo se oferece para ser o primeiro.

3 O carro dos seus sonhos é:

- A Um esportivo superveloz.
- B Um jipe bem bonito que encare qualquer caminho.
- C Um carrão luxuoso conversível.

4 Na hora de escolher um filme na locadora, você prefere:

- A Pequenos Espiões.
- B A Bela e a Fera.
- C Monstros S.A.

5 Que animal você gostaria de ter?

- A Um cão.
- B Um gatinho.
- C Uma cobra.

6 Que tipo de presente de aniversário faz você ficar com vontade de pular?

- A Um jogo de videogame legal.
- B Um kit com binóculo, lanterna e canivete.
- C Uma coleção de livros bem legais.

A DE AVENTURA?

7 Você transporta o material escolar:

- A Em uma mochila supertransada e cheia de bolsos.
- B Em uma mala comum.
- C Na mão mesmo.

8 Seu pai diz que desta vez você vai escolher o lugar em que vão passar as férias. Sua sugestão é:

- A Um hotel ecológico no Pantanal do Mato Grosso.
- B Uma praia bem agitada.
- C Um hotel de luxo.

9 Seus avós se mudam para um prédio com playground ao lado de um terreno com muitas árvores. No fim de semana você vai visitá-los e:

- A Passa o dia no terreno, brincando de safári na África.
- B Vê TV porque não quer perder seus desenhos favoritos.
- C Brinca no playground.

10 Você é do tipo que não vai para a praia sem colocar na mala:

- A Roupa de praia, toalha, protetor solar e boné.
- B Bola de futebol, raquete de frescobol e prancha.
- C Snorkel e máscara para observar peixes e bichos esquisitos.

Confira seus pontos

1	A 1	B 2	C 3
2	A 1	B 2	C 3
3	A 2	B 3	C 1
4	A 3	B 1	C 2
5	A 2	B 1	C 3
6	A 2	B 3	C 1
7	A 3	B 2	C 1
8	A 3	B 2	C 1
9	A 3	B 1	C 2
10	A 1	B 2	C 3

RESULTADO

Menos de 16 pontos
Aventura não é o seu forte. Você prefere se divertir de maneiras tranqüilas. Seu jeito calmo é bem legal. Quando sentir vontade, experimente se aventurar e conhecer lugares novos. Vai ser divertido.

17 a 22 pontos
Você curte uma aventura, mas também tem suas horas de sossego. Quando se empolga com alguma coisa entra de cabeça e se diverte muito. Cuidado para escolher as aventuras sem se arriscar em situações de perigo.

23 a 30 pontos
Parece que sua vida é bem agitada. Você é aventureiro e está sempre querendo descobrir novos lugares e emoções. Só não se esqueça de que os grandes aventureiros planejam tudo com antecedência e sempre tomam todos as precauções para evitar os riscos.

BIRY

CINEMA

AVENTURA

Os Thornberrys chegam aos cinemas em uma expedição cheia de perigos.

Os Thornberrys são uma família comum, com pais preocupados, uma filha adolescente rebelde, um filho que é um menino selvagem, um chimpanzé de estimação, uma caçula que fala com os animais...

Essa turma engraçada já apronta muito na TV e agora vai aparecer também nos cinemas em **Os Thornberrys – O Filme**, que estréia dia 17 de janeiro.

Eles viajam pelas planícies do Serengeti, na África, buscando imagens para documentários e enfrentam muitos perigos para fazer a filmagem.

A confusão começa quando Eliza, a filha mais nova, vai brincar com filhotes de guepardo e aparece um helicóptero com um caçador que rouba um dos gatinhos.

Eliza faz de tudo para salvar o bicho, mas não consegue. Ainda por cima é vista em ação por seus pais, que nem desconfiam de que a menina pode falar com os animais.

Debbie, a irmã mais velha, complica mais a situação e conta que Eliza já fez travessuras como dar barra de cereais a um dragão-de-komodo, montar em um tigre e brincar com cães dingos. Por tudo isso, os pais decidem mandar a garota para um colégio na Inglaterra, tentando garantir sua segurança.

Eliza resolve apostar corrida com uma turma de filhotes de guepardo. Para ela, que conversa com os bichos, isso é bem fácil.

NA ÁFRICA

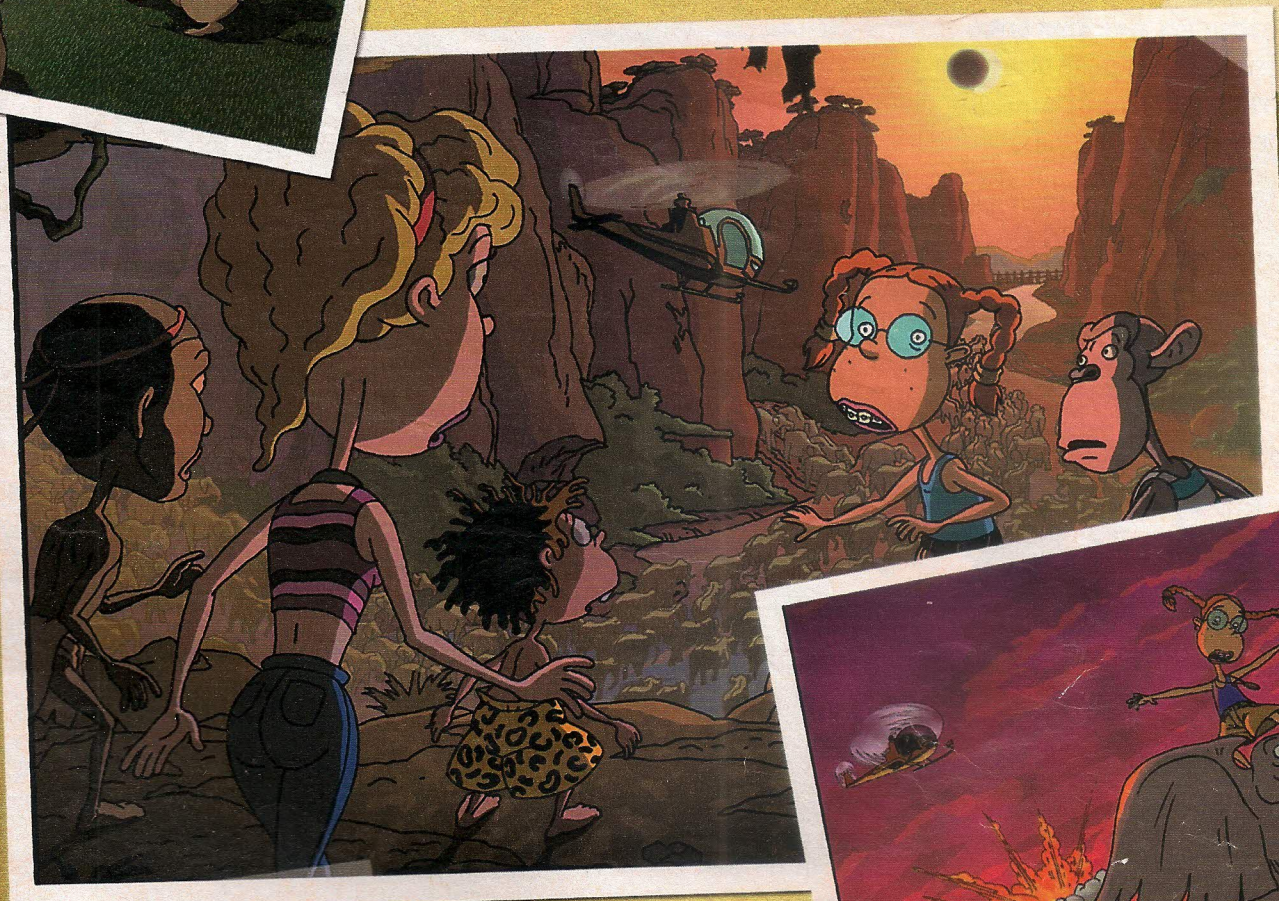
OUTROS PERIGOS

Eliza logo percebe que não é só a selva que tem desafios. Na escola, ela sente saudade da família e do contato com a natureza. Para complicar, divide o quarto com uma colega cheia de frescuras e tem de esconder Darwin, o chimpanzé .

Decidida a resgatar o filhote de guepardo preso, ela parte para o Congo, onde seus pais estão acampados para registrar a reunião de uma grande manada de elefantes.

Por mais que seja aventureira, a garota nem imagina os perigos que a esperam. Em busca do filhote, ela briga com a irmã, descobre caçadores perigosos e corre o risco de perder a habilidade secreta de falar com os bichos.

Mas, para azar dos vilões e sorte dos animais, Eliza não é uma menina especial só por causa da magia. Sua coragem e determinação em ajudar os bichos são poderes que ninguém pode tirar.



DE OLHO NA ÁFRICA

Zebras, elefantes, girafas, guepardos, babuínos, rinocerontes, gorilas e hipopótamos são alguns dos bichos africanos que aparecem no filme. A equipe de animação analisou cada espécie e depois desenhou os animais de um jeito que combinasse com o visual dos personagens.

Eles estudaram também a vegetação de savana do Serengeti, uma grande reserva natural que fica na Tanzânia. A paisagem muda quando a família viaja para o Congo, um país no centro-oeste da África que tem muitas florestas.

Especialistas em cultura africana ajudaram na produção e dublaram as falas dos personagens africanos que aparecem na história.

CONHEÇA A FAMÍLIA

ELIZA

Essa menina de 12 anos tem um segredo: um sacerdote africano deu a ela a habilidade de falar com os animais como recompensa por uma boa ação. Só que, se contar para alguém sobre seu poder, ela automaticamente o perde.

Isso significa que ela pode fazer coisas superlegais como brincar com bichos selvagens e conversar com seu animal de estimação. Mas também deve agüentar a incompreensão da família e se esforçar para usar o dom da melhor forma.

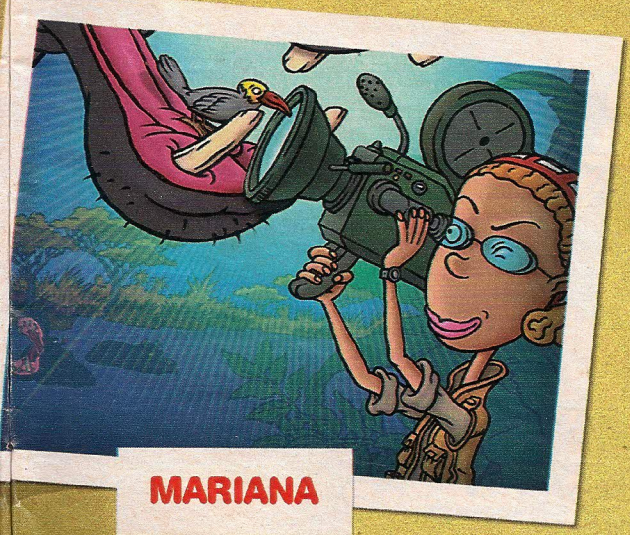
DEBBIE

A filha mais velha dos Thornberrys detesta o estilo de vida aventureiro. Ela preferiria ter amigos da sua idade, comprar roupas da moda e ir a festas. Como não pode fazer nada disso, fica entediada.

Seu humor piora quando ela vê a irmã se divertindo ou quando o irmão apronta alguma travessura. Mas mesmo Debbie pode aprender muito nas expedições.

DONNIE

O menino selvagem encontrado nas florestas de Bornéu (Ásia) foi adotado pelos Thornberrys. Passa o tempo correndo com os animais ou fazendo coisas esquisitas como colecionar vermes e comer cupins. Apesar de não falar nada compreensível, ele já se integrou à família.



MARIANA

Divide seu tempo entre as tarefas de mãe, professora, exploradora e diretora dos documentários. É responsável e preocupada com a segurança. Com seu bom senso, mantém a calma mesmo nas situações mais perigosas.

NIGEL

Ele é um famoso apresentador de documentários de aventura e viaja para os lugares mais exóticos do mundo, sempre com a família.

Adora os filhos, mas às vezes fica tão distraído que não percebe o que acontece ao seu redor. Também é bastante ingênuo. Por sorte, conta com Mariana, que sempre sabe qual a melhor decisão a tomar.

PASSATEMPO

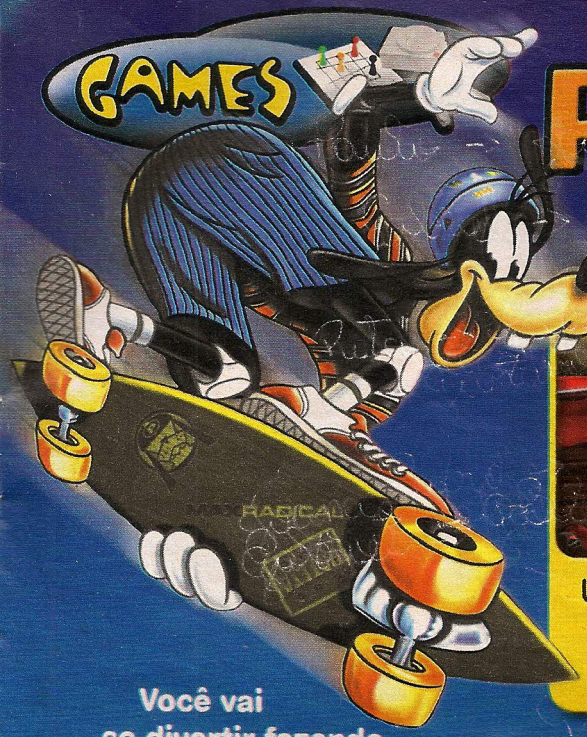
ENIGMA

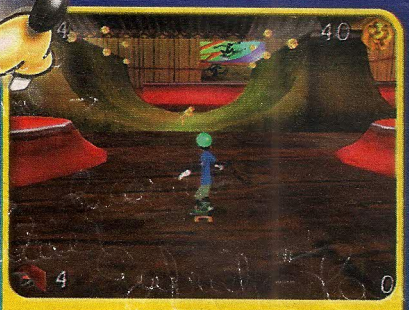
Siga as pistas e descubra quem é o amigo-secreto de cada um.

Resposta na página 42.

RADICALIZE!

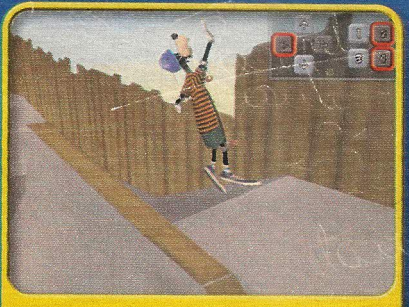
Brinque no PC com Pateta: Skate Radical.





Use as rampas para dar grandes saltos e fazer manobras difíceis.

Acredite se quiser: você pode fazer manobras até debaixo d´água!



Antes de competir entre no **Modo Treino** e aprenda os movimentos.

Desça com tudo pela montanha-russa para pegar muitas moedas.

Você vai se divertir fazendo manobras legais com o Pateta, que, apesar de atrapalhado, é um fera no skate, e com Max, que é ainda mais radical.

Os dois encaram desafios na praia, na cidade, no deserto e perto de casa. Você vai voar nas pistas, disputar campeonatos e se equilibrar em corrimãos.

Além de realizar manobras para juntar pontos, é preciso achar itens nos cenários e cumprir objetivos malucos para habilitar novas fases.

Com legendas e manual em português, o jogo é uma mistura empolgante de aventura e esporte.

Requisitos mínimos
Micro PC Pentium 2 com 233 MHz, 32 MB de memória RAM, placa de som de 16 bits compatível com DirectX, placa de vídeo com 8 MB e aceleração 3D.

MANOBRAS ESPECIAIS

Method Air › Durante um pulo aperte 2 + 4.

Tail Grab › Durante um pulo aperte baixo + 4.

Japan Air › Durante um pulo aperte baixo + 2, 3.

Smith Grind › Sobre um cano aperte cima + 2, 3.

Melon Air › Durante um pulo aperte 4.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

os nomes deles são karla, larissa e rodrigo.
mas pode chamar de emília, narizinho e pedrinho.
LINHA TILIBRA SÍTIO DO PICAPAU AMARELO | VOLTA ÀS AULAS 2003.
A Larissa e seus amiguinhos vão levar todos os personagens do Sítio do Picapau Amarelo para a escola. Juntos, eles vão fazer a maior farra no recreio, mas vão ter que ficar bem quietinhos na hora da aula. Porque, se não prestarem atenção, a professora vai ficar brava. E a Cuca vem pegar.

Caderno Universitário e 1/4 Capa Dura Costurado com 4 versões de capa. Cadernos Super Brochura, Brochurão, de Caligrafia e Desenho. Folhas decoradas. Encarte Super Brochura. Novos estojos em três formatos diferentes. Pasta com 2 opções de estampa.

tilibra. do jeito que você pensa.

www.tilibra.com.br

tilibra

a francine e a laís adoram falar que
são a branca de neve e a bela.
só não contam quem são os príncipes.

LINHA TILIBRA PRINCESAS | VOLTA ÀS AULAS 2003.

Os cadernos Tilibra contam a sua história do jeito que você sabe contar. Contam as suas aulas de matemática, de português, de ciências. Contam também aqueles segredos que você não conta para todo mundo. O seu caderno Tilibra é do jeito de todos os seus sonhos.

Cadernos Capa Dura Universitário, Universitário Costurado e 1/4 Costurado em 4 versões de estampa, bolsa plástica incolor, adesivos. Cadernos Super Brochura e Brochurão. Caderno Capa Plástica com Relevo. Folhas decoradas e etiquetas adesivas.

tilibra. do jeito que você pensa.

www.tilibra.com.br

tilibra

FÉRIAS

VAMOS BRI

Aproveite a temporada de férias e curta os dias

BATATINHA FRITA 1, 2, 3...

1 Sorteiem um jogador que será o líder. Ele fica com o rosto voltado para a parede. Os demais se colocam um ao lado do outro a uns 20 passos de distância.

2 Enquanto o líder diz *Batatinha frita 1, 2, 3* todos os outros participantes dão passos bem largos em sua direção.

3 Quando terminar a frase, ele se vira rapidamente para a turma. Todos têm de estar parados. Se alguém se mexer voltará para a largada.

4 Depois, o líder se vira para a parede e a brincadeira continua, com ele falando cada vez mai rápido. Quem chegar primeiro até o líder ocupará seu lugar na próxima rodada.

HORA DA CAÇADA

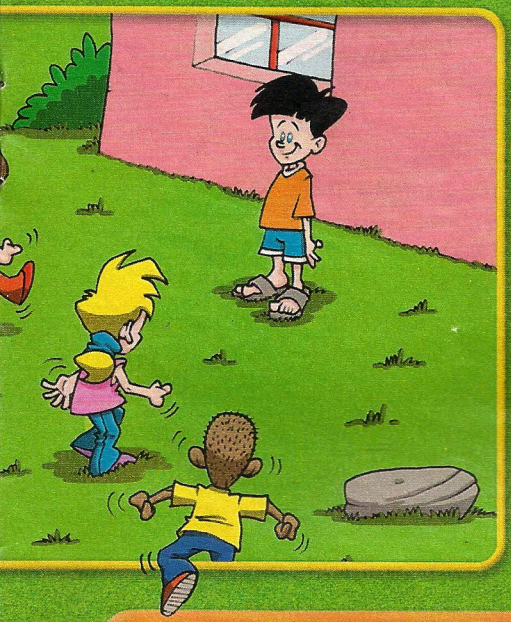
1 Sorteiem quem será o caçador. Os outros se dividem em grupos de bichos, que podem ser, por exemplo, de coelhos, de tigres e de sapos.

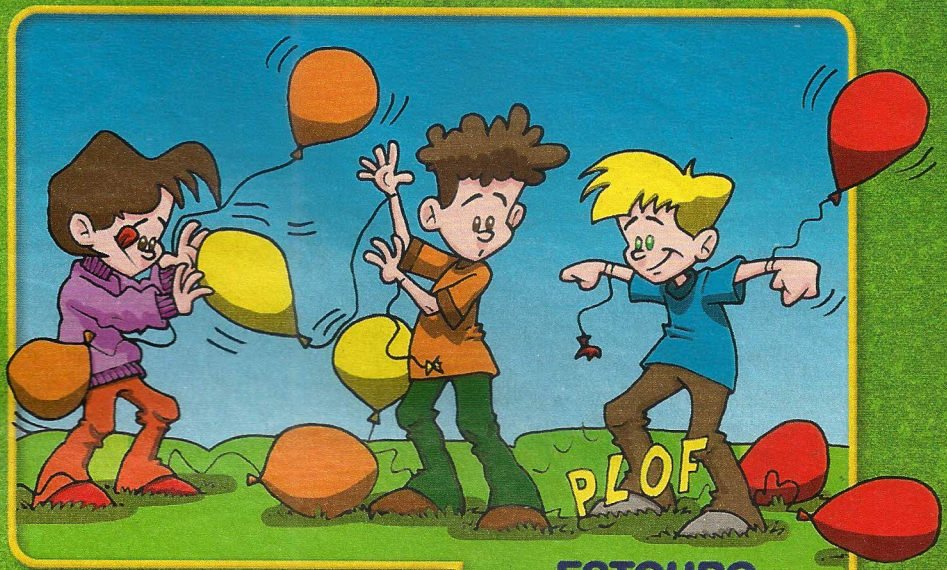
2 O caçador conta até dez e cada grupo escolhe um esconderijo. Quando terminar a contagem todos têm de trocar de esconderijo saltando ou se movimentando como o bicho que escolheram.

3 Quem chegar ao esconderijo não pode ser pego e quem for pego no caminho vira ajudante do caçador. O último a ser pego será o próximo caçador.

NCAR LÁ FORA?

de verão se divertindo com sua turma ao ar livre.





VOCÊ SABE ASSOBIAR?

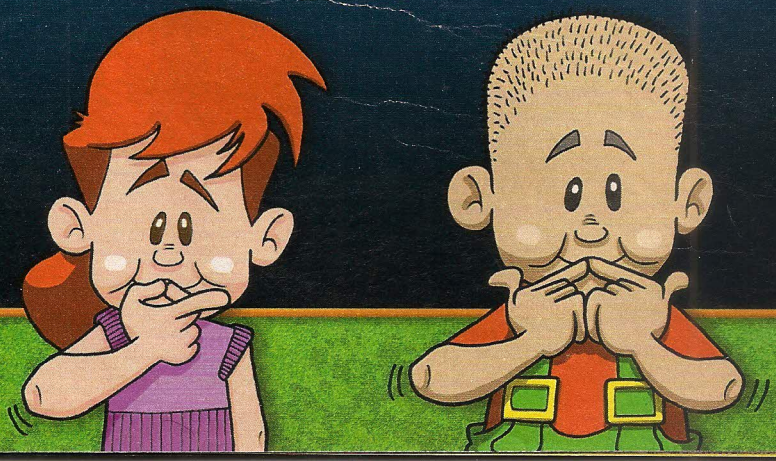
Veja algumas dicas de assobios diferentes e treine bastante para assobiar cada vez mais alto.

COM UMA MÃO SÓ

Prenda a língua dobrada entre os dentes, coloque as pontas de dois dedos na boca, empurre a língua para baixo e assopre. Treine algumas vezes e confira: o som é bem alto.

DEDOS PODEROSOS

Junte os dedos indicadores e encolha os outros. Coloque só as pontas dos dedos na boca e enrole a língua. Os dedos devem pressionar a língua para baixo. Assopre até que saia o som.



ESTOURO

Você vai precisar de:

- bexigas
- barbante

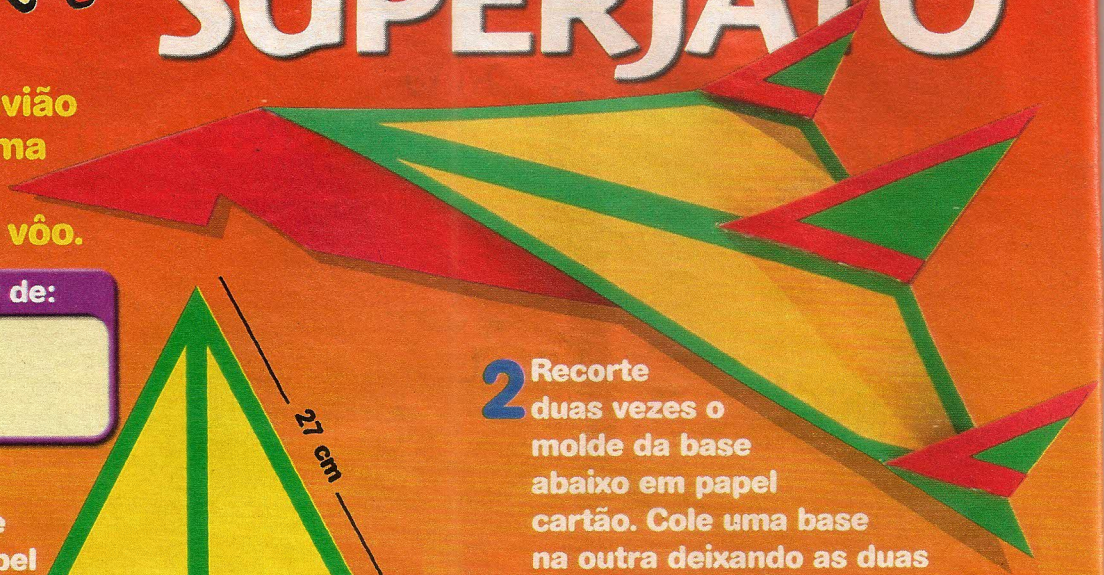
1. Formem duplas. Cada jogador enche quatro bexigas e prende em seus calcanhares ou braços, sem apertar.
2. Cada dupla tenta estourar as bexigas das outras duplas e, ao mesmo tempo, foge para que as suas não sejam estouradas. Vence quem ficar com a última bexiga cheia.

ALEXANDER

FAZENDO ARTE

SUPERJATO

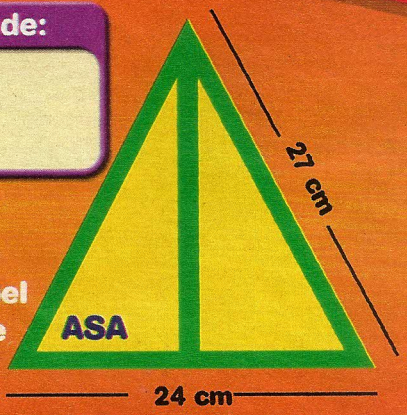
Construa seu avião e desafie a turma para uma competição de vôo.



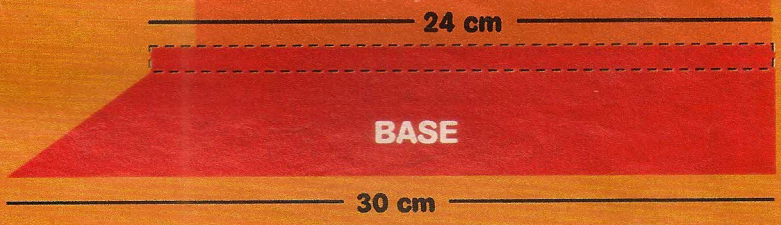
Você vai precisar de:

- papel cartão
- guache
- elástico

1 Copie o molde da asa em papel cartão, recorte e pinte.

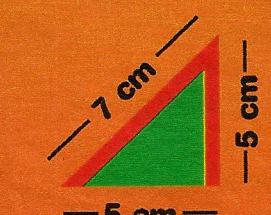


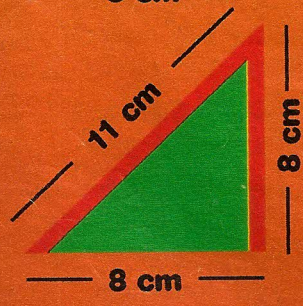
2 Recorte duas vezes o molde da base abaixo em papel cartão. Cole uma base na outra deixando as duas abas superiores sem cola. Pinte e abra uma aba para cada lado.



3 Cole a asa nas abas abertas e deixe secar bem.

4 Copie duas vezes o molde do triângulo menor e uma vez o maior. Recorte e pinte para fazer os estabilizadores.





5 Cole o estabilizador maior no meio e os menores nas laterais da asa.

Para brincar coloque o elástico entre os dedos e encaixe nele a abertura da base. Depois, puxe o avião esticando o elástico para trás e solte.

ROGÉRIO MARQUA

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ajude o beija-flor a chegar até a flor maior.

BIRY

Resposta na página 42.

PASSATEMPO

Acompanhe os mergulhadores até o naufrágio do navio pirata e encontre as figuras em destaque na cena.

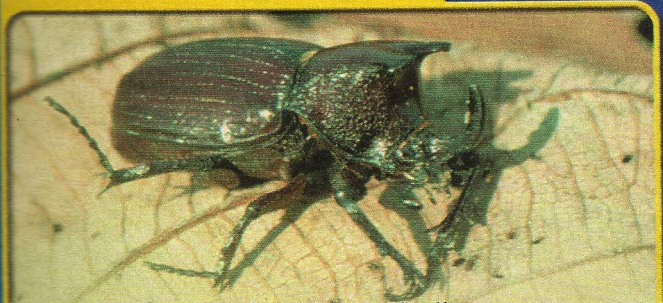
Cadê?

Resposta na página 42.

COMO VO

Descubra por que alguns animais têm nomes engraçados.

BICHO-CARPINTEIRO



Carpinteiro é quem trabalha com madeira. Alguns escaravelhos são chamados assim porque suas larvas vivem e se alimentam em troncos caídos e outras madeiras. Enquanto comem, fazem muitos túneis. Depois que crescem, esses besouros mudam a alimentação.

Quando alguém não pára quieto, dizem que tem o bicho-carpinteiro porque, de tão agitada, parece que a pessoa tem um bichinho a roendo por dentro.

URSO-DE-ÓCULOS

Esse habitante da cordilheira dos Andes, na América do Sul, não tem problemas de visão. Ele ganhou o nome porque pode ter pêlos brancos ou amarelos ao redor dos olhos formando um desenho que parece uma armação de óculos.

Ele é ótimo nadador e, apesar dos até 2 metros de comprimento, sobe em árvores com facilidade. Come de tudo, principalmente frutas e outras partes de plantas.

TUBARÃO-MARTELO

Os pesquisadores não têm certeza, mas provavelmente o formato da cabeça ajuda o bicho a se mover, permitindo que faça curvas mais rapidamente. Os olhos e as narinas ficam nas laterais da cabeça e talvez essa forma também ajude na visão e no olfato desses animais.

Os tubarões-martelo vivem em águas quentes de oceanos do mundo todo, inclusive do Brasil. Há espécies com mais de 4 metros de comprimento. Eles são bons caçadores e se alimentam de peixes, incluindo tubarões e raias, e outros bichos.

CONSULTORIA: VALERIA FLORA HADEL (bióloga do Centro de Biologia Marinha da USP) e CARLOS CAMPANER (entomologista do Museu de Zoologia da USP).

GETTY IMAGES

CÊ SE CHAMA?

FOTOS CORBIS

TEM MAIS!

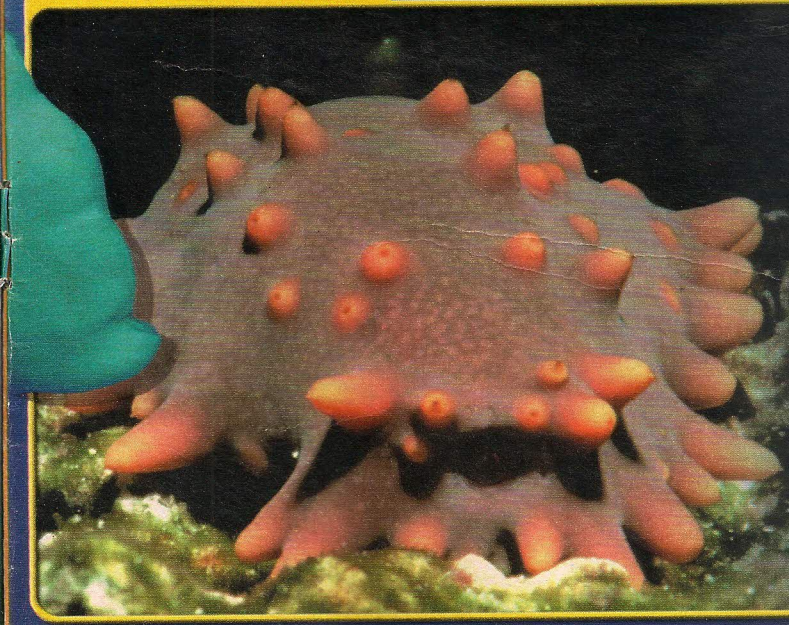
Se olhar no dicionário você vai encontrar uma porção de bichos com nomes curiosos como a rã botão-de-ouro, a mariposa esfinge, a arraia-viola, o peixe beijador...

BARRIGUDO

Esse macaco da região amazônica tem mesmo um barrigão, mas é bem atlético. Vive em bandos no alto das árvores e dá saltos impressionantes de galho em galho. Para realizar as acrobacias, usa os braços e as pernas musculosos, além da cauda forte que serve como apoio extra.

O macaco barrigudo tem uma dieta saudável: come frutas, sementes, folhas e insetos.

PEPINO-DO-MAR



Ele tem nome de vegetal, mas é um animal parente das estrelas-do-mar e dos ouriços que vive em oceanos do mundo todo.

Para se movimentar tem minúsculos tentáculos espalhados pelo corpo. Em volta da boca possui tentáculos que filtram o plâncton ou pegam matéria orgânica no meio da areia. Alguns se camuflam, outros são venenosos e existem até os que jogam órgãos internos para fora do corpo quando ameaçados. Assim o predador se distrai e o pepino-do-mar foge. Depois, as partes do corpo perdidas se regeneram.

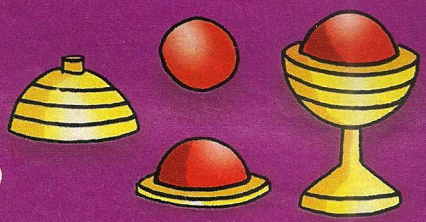
FAÇA UM S

Dicas para você usar seu kit de magia e fazer outros truques legais.

BOLA MISTERIOSA

Você vai precisar de:

- kit de mágica RECREIO



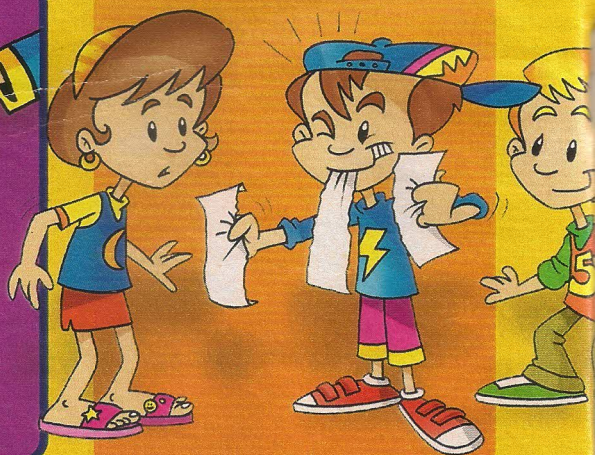
1. Arrume o seu kit da seguinte maneira: a taça, a bola, o suporte (que a platéia não pode ver) e a tampa.
2. Mostre à platéia a taça com todas as peças encaixadas. Retire a tampa segurando-a pela lateral, de maneira que você consiga tirar o anel junto, parecendo que tampa e anel são uma única peça.
3. Retire a bolinha da taça e coloque no seu bolso. Em seguida, tampe a taça, segurando a tampa pela lateral para levar o anel junto.
4. Diga palavras mágicas e destampe a taça. Desta vez, segure a tampa pela ponta, deixando o anel encaixado na taça. Vai parecer que a bola voltou para o seu lugar!
5. Tampe a taça mais uma vez. Diga palavras mágicas e destampe a taça, segure a tampa pela lateral tirando o anel junto. Ela estará vazia de novo! Daí, pegue a bolinha do bolso, mostre à platéia e espere os aplausos.

MISSÃO IMPOSSÍVEL

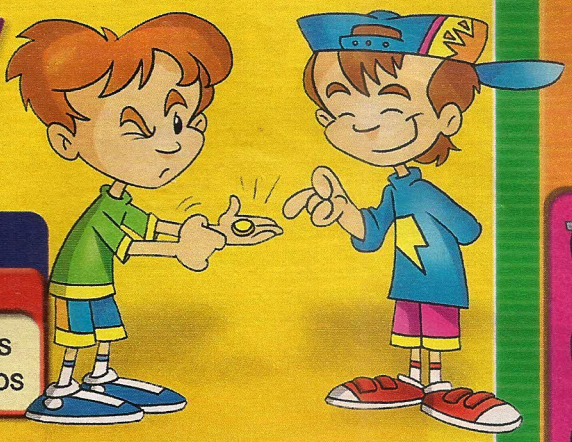
Você vai precisar de:

- folhas de papel

1. Faça dois cortes na folha como no desenho.
2. Mostre para a platéia e desafie a turma a rasgar o papel em três tiras, segurando apenas as laterais da folha.
3. O máximo que eles vão conseguir é rasgar um lado da folha.
4. Depois mostre como fazer: segure a folha pelas laterais e prenda a tira central entre os dentes. Puxe as laterais e... surpresa: o papel é rasgado em três tiras.



HOW



MENTE PODEROSA

Você vai precisar de:

- 1 **moeda** de 5 centavos
- 1 **moeda** de 10 centavos

1. Peça a um amigo para esconder uma moeda em cada mão. Só ele deve saber qual está na direita e na esquerda.
2. Peça que ele multiplique por 19 o valor da moeda que está na mão direita e diga "Pronto" quando acabar. Em seguida, peça que faça o mesmo com o valor da moeda da outra mão.
3. A moeda de 5 está na mão em que ele demorar mais para fazer a conta. Faça cara de quem se concentra e revele onde está cada moeda!

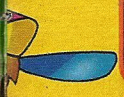
CAIXA MÁGICA

SANDER

Você vai precisar de:

- 2 **caixas de fósforo** vazias
- **fita adesiva**
- 1 **moeda** de 1 centavo

1. Com fita adesiva, prenda a moeda no canto interno de uma das caixas. Guarde as duas caixas no bolso.
2. Entregue a vazia a um amigo e peça a ele para fazê-la parar na beirada da mesa. Ele não vai conseguir. Diga então que você é capaz.
3. Coloque a caixa no bolso, diga palavras mágicas e troque as caixas.
4. Apóie o lado que tem a moeda sobre a mesa e pronto!



DICA

Treine bastante para saber exatamente onde apoiar a caixa para que ela não caia.

www.recreionline.com.br

ENQUETE

Qual destes bichos tem o nome mais estranho?

- ☐ Tubarão-martelo
- ☐ Pepino-do-mar
- ☐ Urso-de-óculos
- ☐ Barrigudo
- ☐ Bicho-carpinteiro

GRANDE AVENTURA

Assista ao trailer dos Thornberrys e conheça mais sobre essa turma da telinha que invadiu os cinemas!

SOLTE A IMAGINAÇÃO

Que tal começar ou continuar uma história bem legal? Entre na seção Conte um Conto e envie a sua idéia!

PELO MUNDO

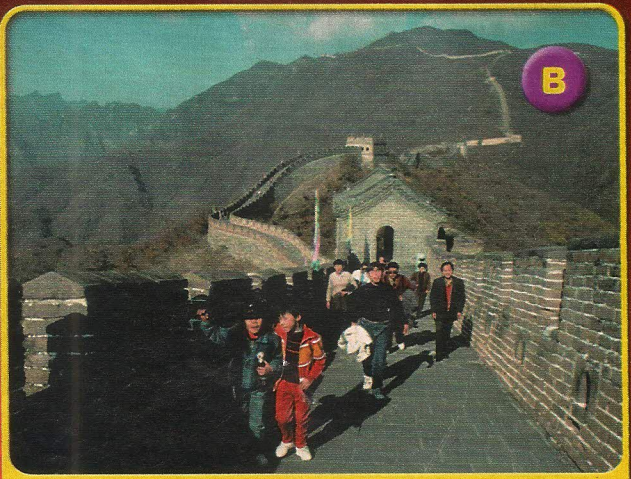
Tente descobrir em que lugares eles tiraram estas fotos.

ADIVINHE ONDE NÓS ESTAMOS...

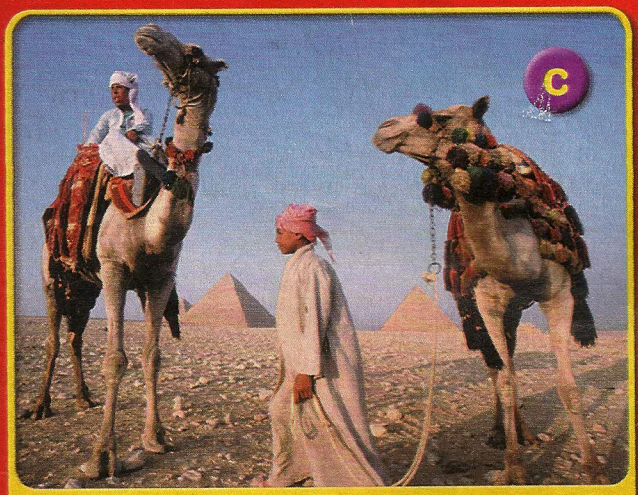
Resposta na página 42.

IMAGE BANK

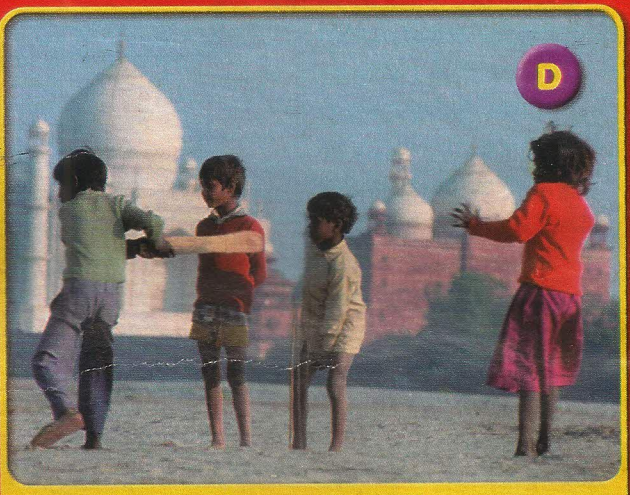
Nessa época faz muito frio por aqui. Eu e meus amigos fomos passear nesta grande praça. Lá atrás você pode ver a catedral de São Basílio que tem nove torres, uma diferente da outra, e é uma das construções mais bonitas do mundo.



Eu e meu irmão fomos visitar pela primeira vez um dos monumentos mais importantes do nosso país. Ele foi erguido há mais de 2 mil anos e é uma das maiores construções da Terra. É a única que pode ser avistada até da Lua.

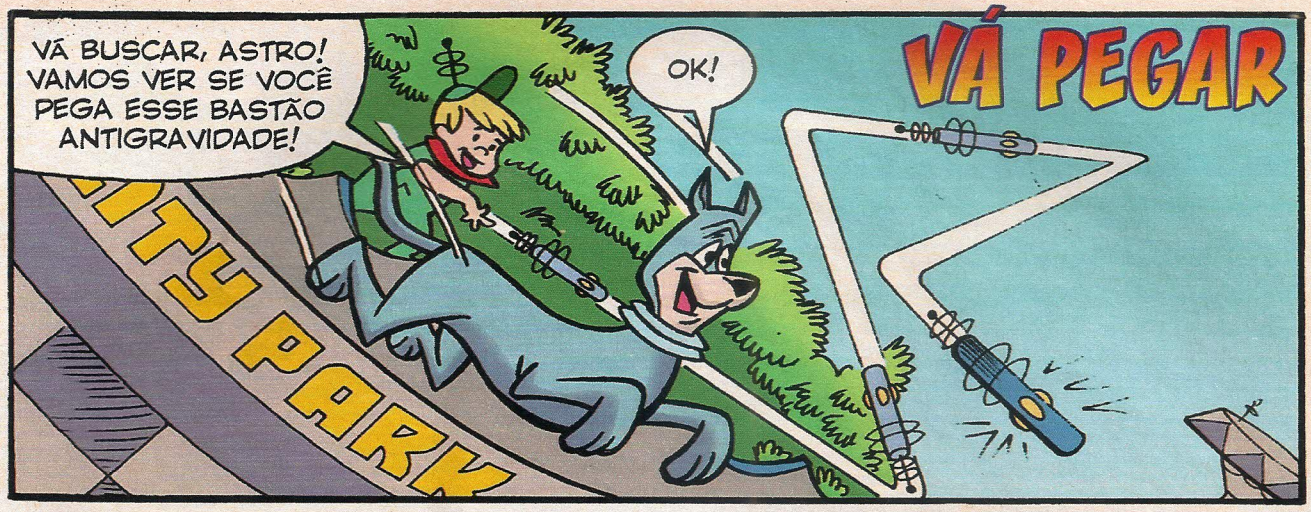


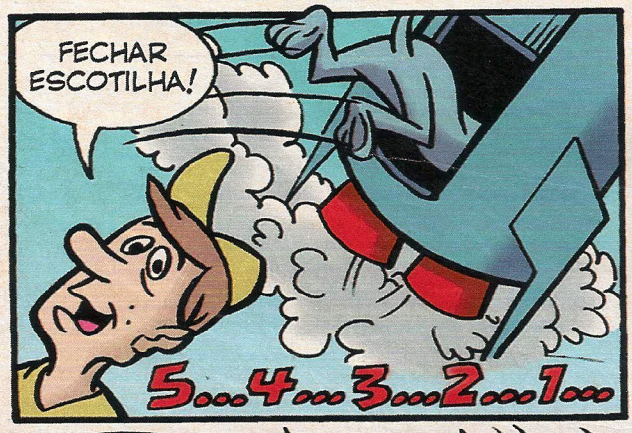
Em meu país há muitos monumentos históricos importantes e antigos, como as pirâmides, que ninguém sabe ao certo como foram construídas. Muitos turistas vêm até aqui para visitar essas relíquias.

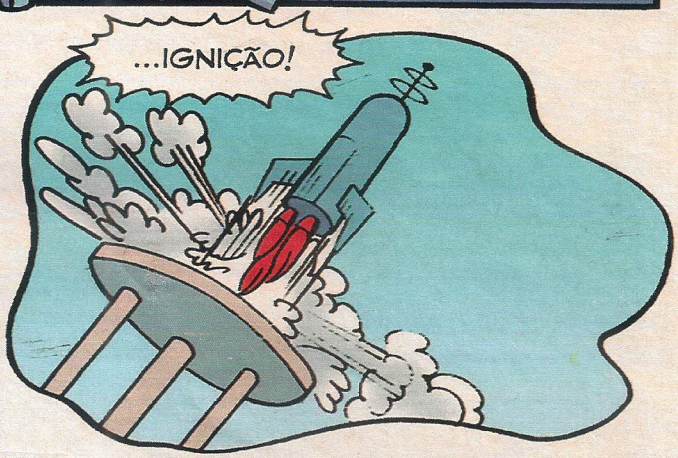


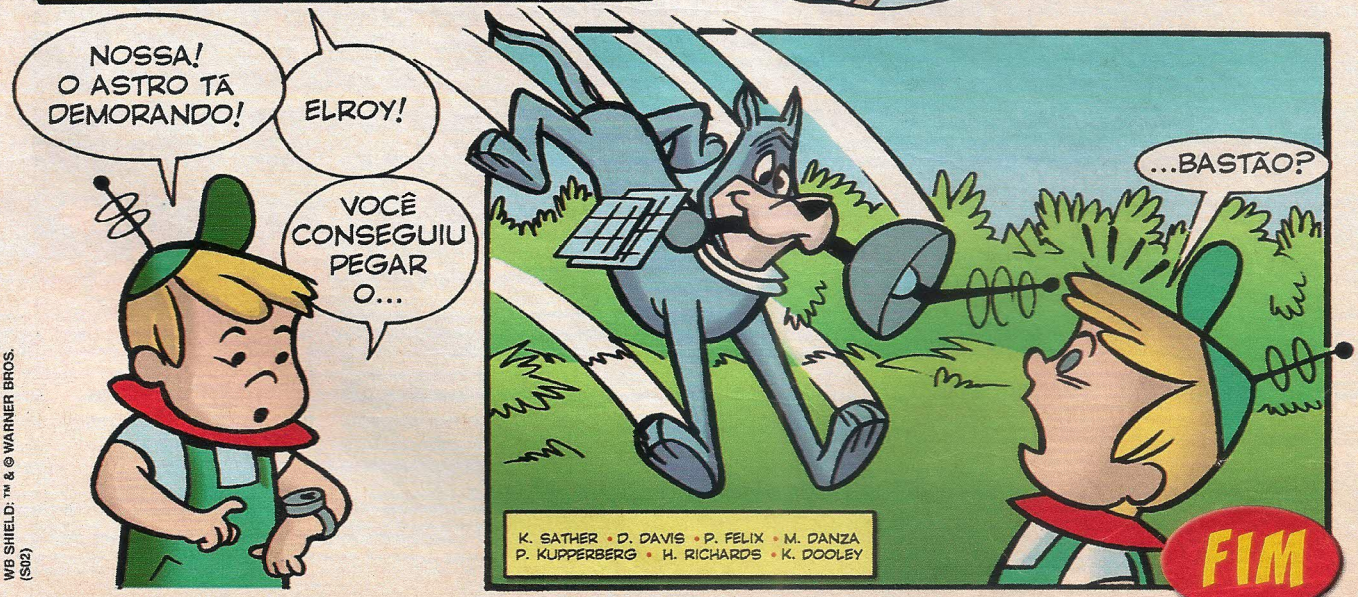
FOTOS: CORBIS

Estamos jogando críquete, um esporte inglês, muito famoso por aqui. No fundo da foto está um palácio de mármore feito por ordem de um antigo imperador para homenagear a sua esposa.









© THE JETSONS AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © HANNA-BARBERA.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(S02)

EDITORA Abril

A moeda some e a magia aparece.

WG PROPAGANDA

moeda ilustrativa, não acompanha o brinde

A Recreio está cheia de novidades que vão agitar as suas férias. A cada edição, uma brincadeira diferente para você.

Semana que vem, não perca o

Copo enfeitiçado!

Toda quinta nas bancas.

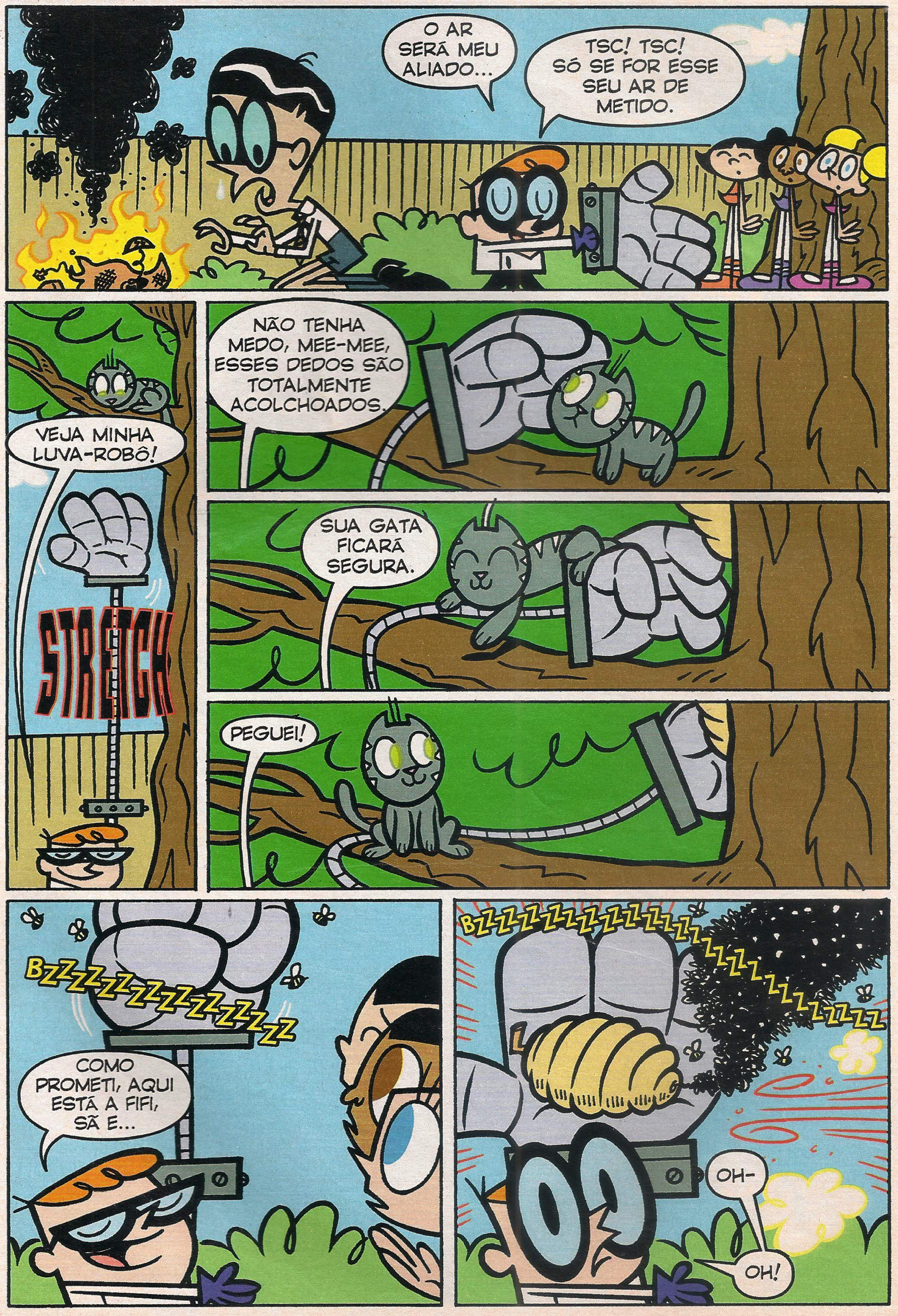
OPERAÇÃO RESGATE

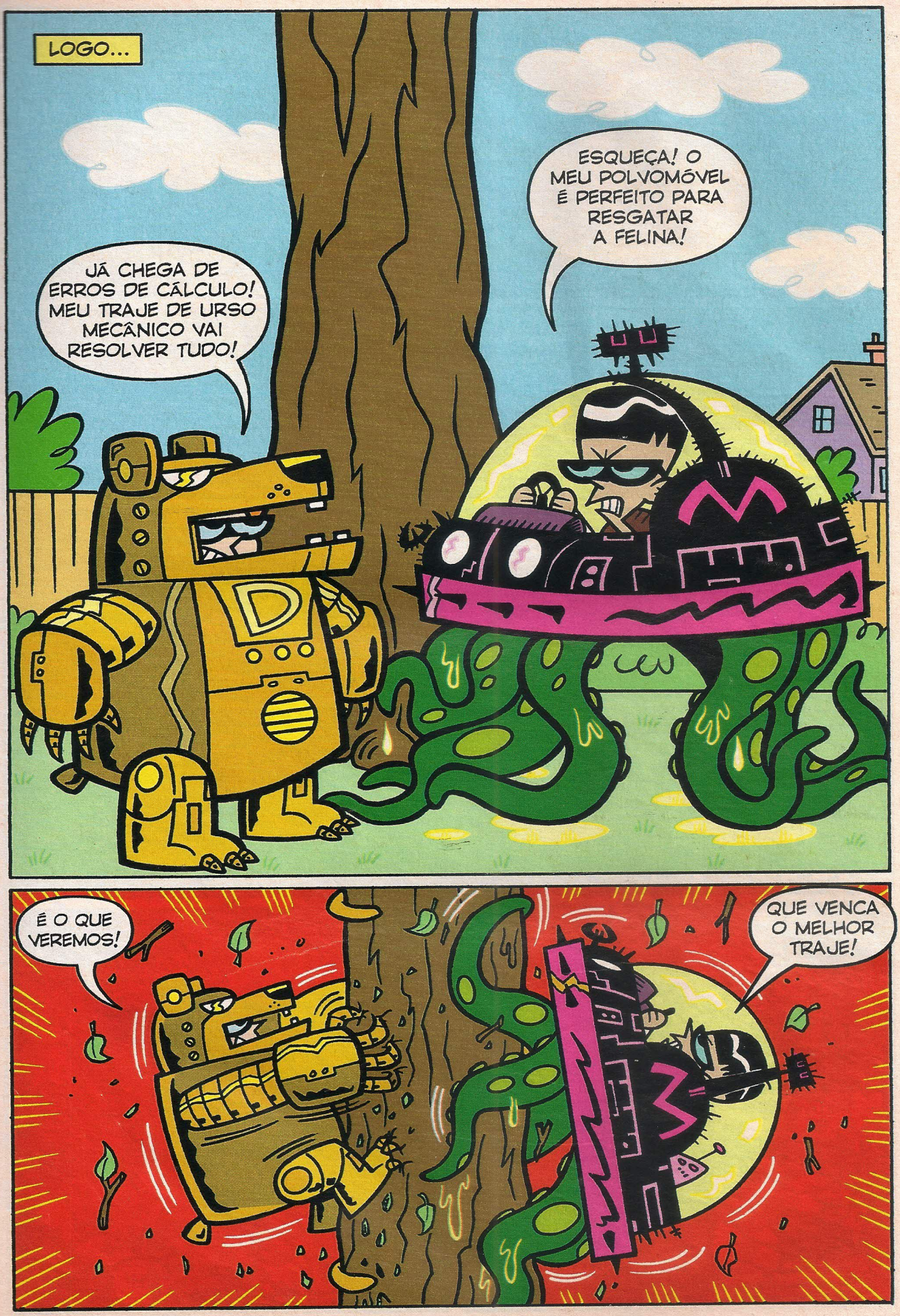
JOHN ROZUM ◗ argumento
GARY FIELDS ◗ arte
ZYLONOL ◗ cores
MARIO LUIZ C. BARROSO ◗ tradução

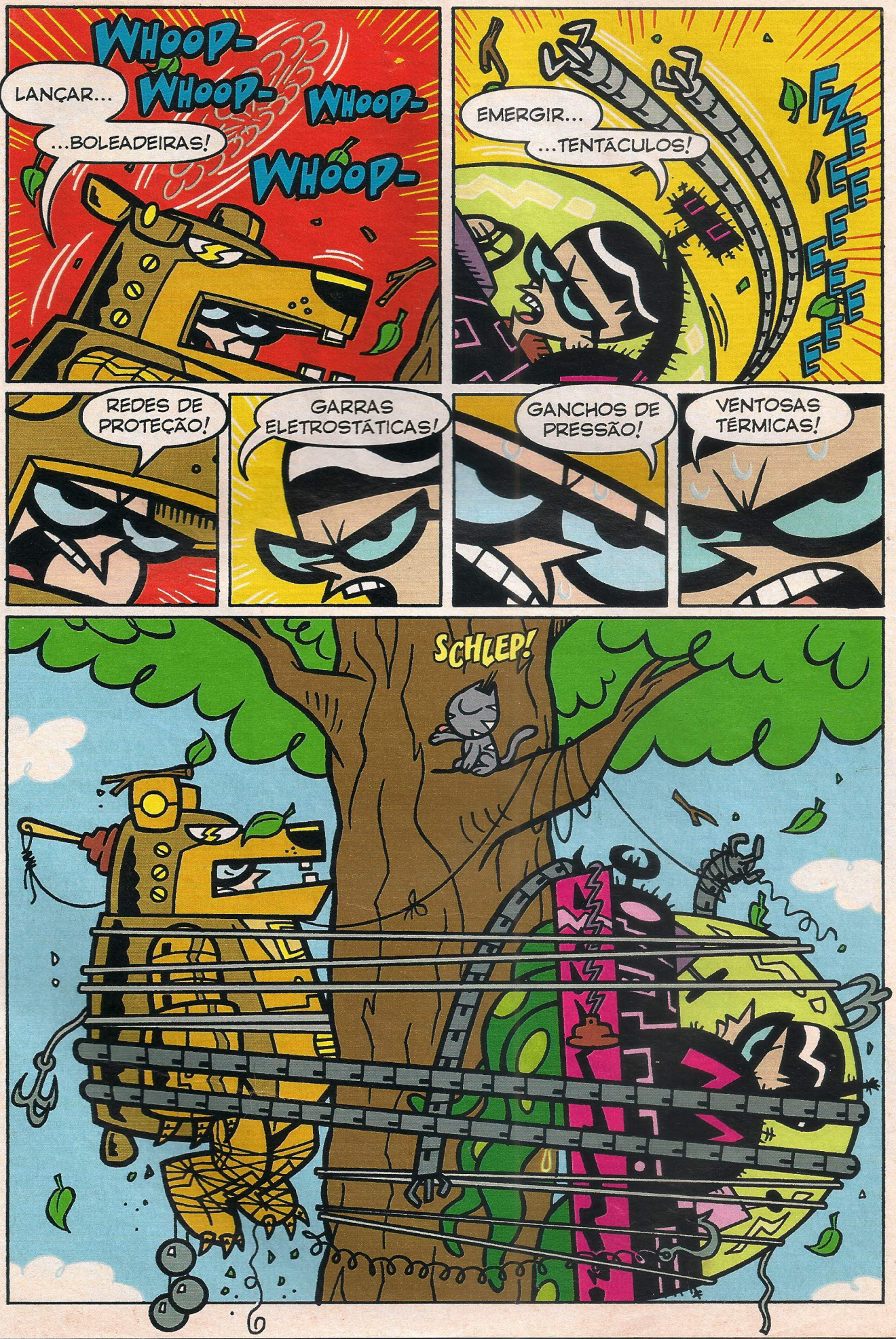
LABORATÓRIO DE DEXTER
CRIADO POR GENNDY TARTAKOWSKY

© DEXTER'S LABORATORY AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © CARTOON NETWORK.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.
(S02)

SEU PROBLEMA É QUE VOCÊ PENSA COMO UM ANIMAL TERRESTRE.
MEU INTELECTO NÃO É TÃO LIMITADO!
O AR SERÁ MEU ALIADO NO RESGATE DO BICHANO DA ANSIOSA MEE-MEE!
VUUUM!
IIIIC!
VUUUM!
IIIIC!
TEC! TEC! TEC!
DROGA! PRECISO FUGIR DELES!
ESTÃO DEFENDENDO O NINHO!
CRASH
TOING


O AR SERÁ MEU ALIADO...
TSC! TSC! SÓ SE FOR ESSE SEU AR DE METIDO.
VEJA MINHA LUVA-ROBÔ!
STRETCH
NÃO TENHA MEDO, MEE-MEE, ESSES DEDOS SÃO TOTALMENTE ACOLCHOADOS.
SUA GATA FICARÁ SEGURA.
PEGUEI!
BZZZZZZZZZZZZZZZ
COMO PROMETI, AQUI ESTÁ A FIFI, SÃ E...
BZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ
OH-
OH!


LOGO...
JÁ CHEGA DE ERROS DE CÁLCULO! MEU TRAJE DE URSO MECÂNICO VAI RESOLVER TUDO!
ESQUEÇA! O MEU POLVOMÓVEL É PERFEITO PARA RESGATAR A FELINA!
É O QUE VEREMOS!
QUE VENCA O MELHOR TRAJE!


WHOOP-
WHOOP-
WHOOP-
WHOOP-
LANÇAR...
...BOLEADEIRAS!
EMERGIR...
...TENTÁCULOS!
FZEEEEEEEEEEE
REDES DE PROTEÇÃO!
GARRAS ELETROSTÁTICAS!
GANCHOS DE PRESSÃO!
VENTOSAS TÉRMICAS!
SCHLEP!

FIFI! HORA DO JANTAR!
CLINC
BRRRR
RRRRRRROOOOOOOM!
A FIFI VOLTOU!
FIFI
UM ABRIDOR DE LATAS ELÉTRICO ERA MINHA PRÓXIMA IDÉIA!
AH, FICA QUIETO, MANDARK!
FIM!

PASSATEMPO

Olhe de novo

Cada um destes bichos malucos é uma mistura de três animais. Você consegue descobrir quais são?

Resposta na página 42.

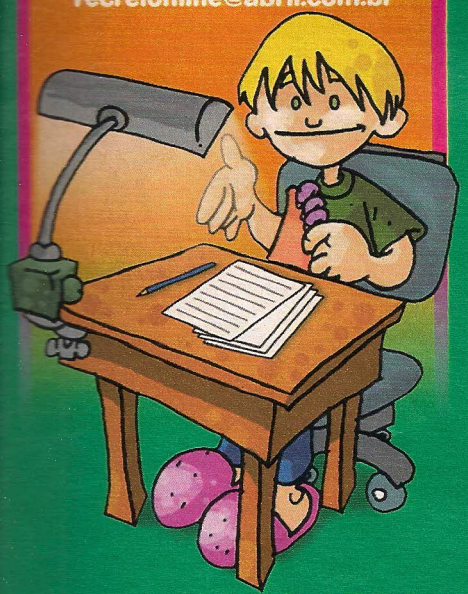
BIRY

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
Ligue para:
Grande São Paulo
3990-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que é um pontinho rosa na estrada?
É uma pinkup (pickup).
Arthur Almeida C. Feitosa
Maceió – AL

O que é que todos nós temos, mas quando precisamos vamos ao mercado comprar?
Canela.
Rita de Cassia Fachina Limeira – SP

Qual é a capital que enxerga bem?
Boa Vista (Roraima).
Qual é o planeta que cura machucado?
Mercúrio.
Larissa P. Marinho
Marabá – PA

O que na estrada é um perigo, na mata é um inseto e na cidade é uma profissão?
O barbeiro.
Mariana del Rico
São Paulo – SP

Um marciano pára o disco voador em um posto de gasolina. Chega para uma das bombas e ordena:
— Leve-me ao seu líder!
Ele repete a ordem várias vezes, até que fica irritado e grita:
— Quer fazer o favor de tirar o dedo da orelha e me escutar?
Laís Marcella Bassetto Leme – SP

O que é um pontinho preto no céu?
Uma formiga descendo de pára-quedas.
Jade Moura Medina
Brasília – DF

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)
Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Diretor Editorial Adjunto: Laurentino Gomes
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: João Arinos R. dos Santos
Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina **Editora:** Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Diagramadores: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crivellaro
Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira e Karin Bernardo
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Geraldo Simões, Humberto Martinez, Paulo Roberto Pompeo (revisão) e Virginia Finzetto
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Depto. de Documentação: Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **Prepress:** Susana Cruz **PUBLICIDADE Gerente de Publicidade:** Renato Nesston **Executivo de Negócios:** Marcelo Pezzato **Executivos de Contas:** João Eduardo Dias, Fábio Santos, Marcus Vinicius Ferreira de Souza **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **Gerente de Classificados:** Francisco Raymundo Neto **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PROCESSOS Diretor:** Gilson Del Carlo **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-5759 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte** – Av. do Contorno, 5.919 - 9º andar, Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vania R. Passolongo, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau** – R. Florianopolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M.Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília** – SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º andar, sl. 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas** – R. Conceição, 233 - 26º andar - Cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, telefax: (19) 3233-7175 **Curitiba** – Av. Cândido de Abreu, 651 - 12º andar, Centro Cívico - CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 107, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617 fax: (48) 232-1782 **Fortaleza** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota - CEP 60170-002, Midiasolution Repres. e Negóc. em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda, tels.: 215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville** – R. Dona Francisca, 260, sl. 1304, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina** – R. Manoel Barbosa da Fonseca Filho, 500, Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Com., telefax: (43) 325-9649 / 321-4885 **Porto Alegre** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, Paulo Renato L. Simões, Pabx: (21)2546-8282, tel.: (21)2546-8100, fax: (21) 2546-8201 **Salvador** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax: (71) 341-4992 / 4996 / 1765 **Vitória** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329 **Escritório no Exterior: Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização:** Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. **Distribuição:** Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais, Tudo **Negócios:** Exame, Exame SP, Meu Dinheiro, Você S/A **Jovem:** Capricho, Playboy **Abril Jr.:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Recreio, Witch **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 03, nº 149, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. Com sua assinatura, seu nome passa a ser incluído na lista de clientes preferenciais da Editora Abril, que poderá cedê-la a empresas idôneas para fins de divulgação e promoção de produtos de seu interesse. Caso não queira fazer parte dessa lista, escreva para Editora Abril - Assinaturas, Av. Nações Unidas, 7221, 6º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112; Para assinar: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

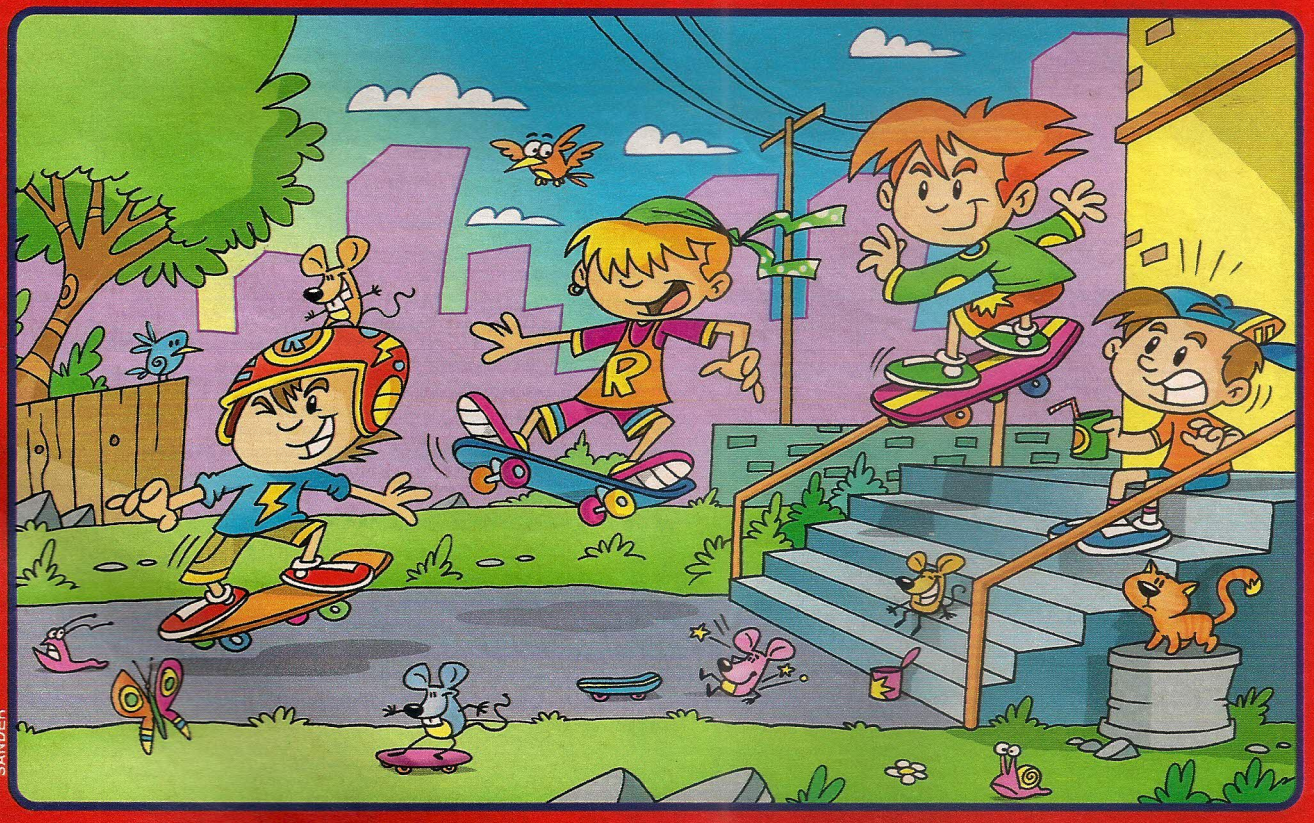
IVC | FIPP | ANER

Abril
Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.



SANDER

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

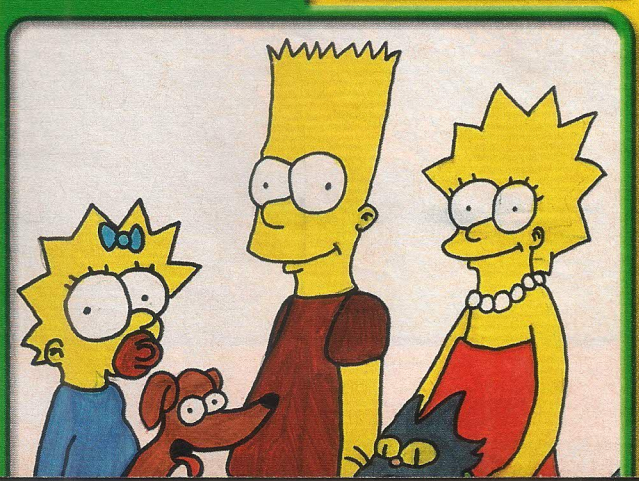
A revista é:
Rica
Excelente
Criativa
Radical
Emocionante
Inteligente
Otima!
NATHÁLIA DE OLIVEIRA
SANTO ANDRÉ – SP

O que o Daniel Abreu, de 7 anos, mais gosta é dos passatempos.
MACEIÓ – AL

Esta é a Gabriela Rosa, de 8 anos, que é fã da RECREIO.
BARUERI – SP

O Arthur Victtor mandou este desenho.
NATAL – RN

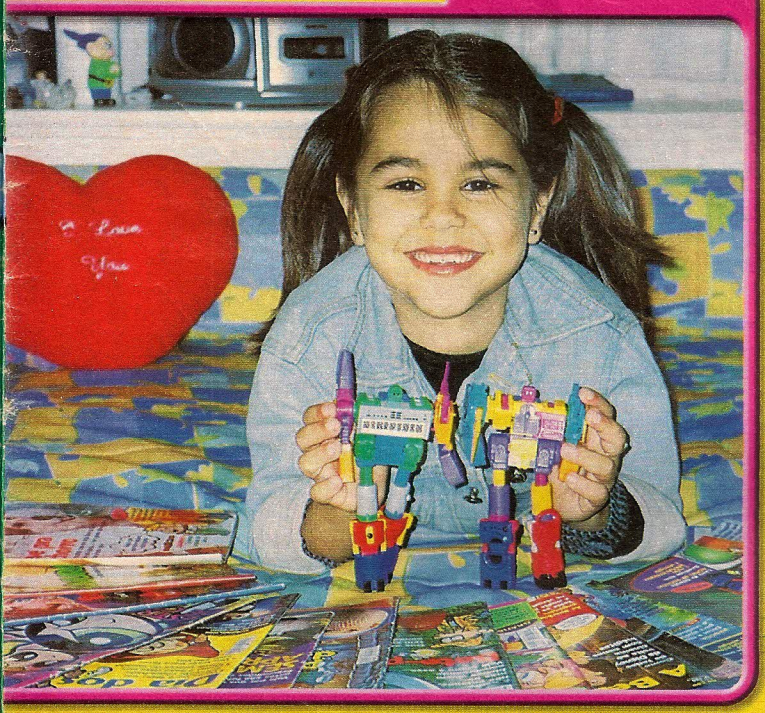
O simpático golfinho foi feito pela Giulia Giron, de 10 anos.
SÃO PAULO – SP



A Docinho foi feita pela Cláudia Sampaio, de 10 anos.
FLORIANÓPOLIS – SC

Acho que deveria ter dois *Cadês?* em cada edição.
PEDRO HENRIQUE
CAMPINAS – SP

A Mariana Vieira colecionou todos os MEGALETRONIX.
SÃO JOSÉ – SC

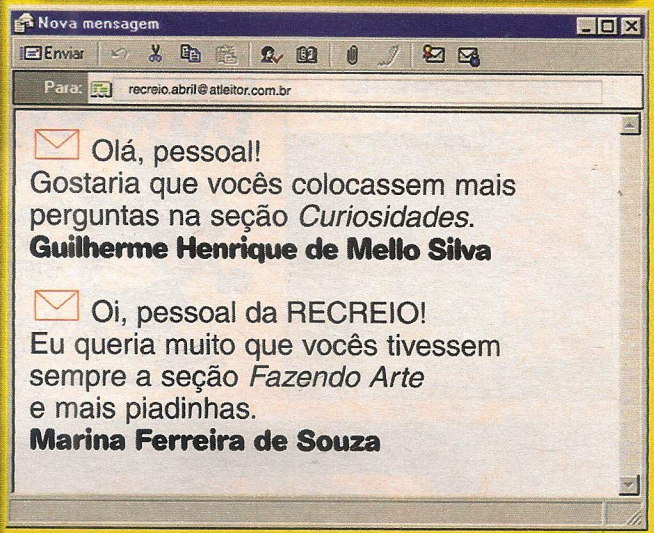


O Gabriel Alo, de 7 anos, sempre aprende com a revista.
RIO DE JANEIRO – RJ

Eu adoro os quadrinhos do Scooby-Doo.
FELIPE MÁRIO
MOGI GUAÇU – SP

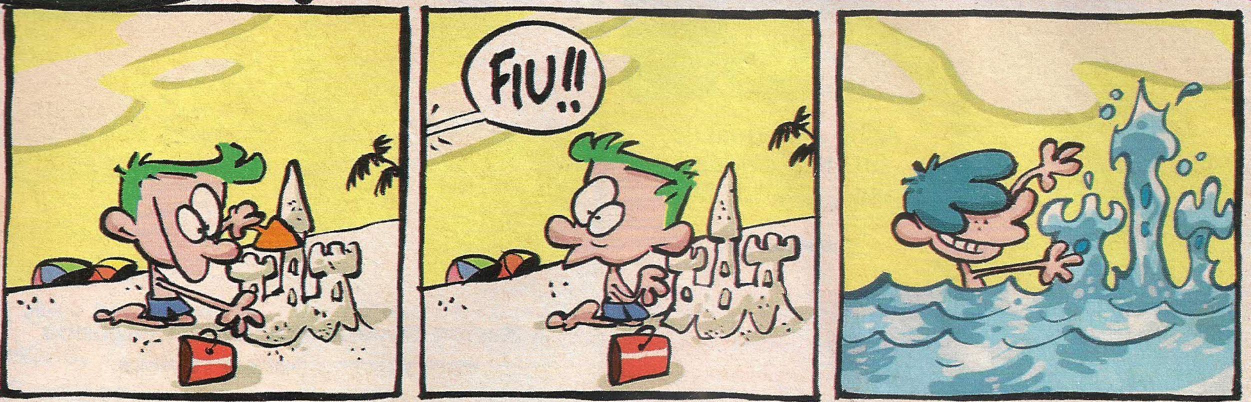
O Luiz Felipe queria dicas do game da *Pequena Sereia 2*.
JACAREÍ – SP

A Karine Silvestre de Brito desenhou estas flores para a revista.
ANDARAÍ – RJ



TIRINHAS ?!

Animatiras — por Jean Galvão



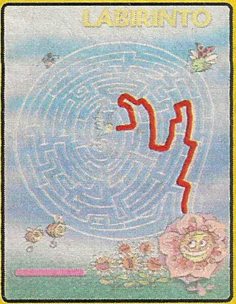
Lobo Alberto — por Silver

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 12

- Paulo ▸ Joana
- Joana ▸ Rafaela
- Rafaela ▸ Rita
- Rita ▸ Pedro
- Pedro ▸ Ricardo
- Ricardo ▸ Gustavo
- Gustavo ▸ Gabriel
- Gabriel ▸ Paulo

Página 21



Páginas 22 e 23

Página 28

- A ▸ Praça Vermelha, Rússia
- B ▸ Muralha da China
- C ▸ Pirâmides do Egito
- D ▸ Taj Mahal, Índia

Página 37

- 1 ▸ Abelha, caranguejo e elefante
- 2 ▸ Vaca, bode e boto
- 3 ▸ Onça, coruja e porco

Página 39

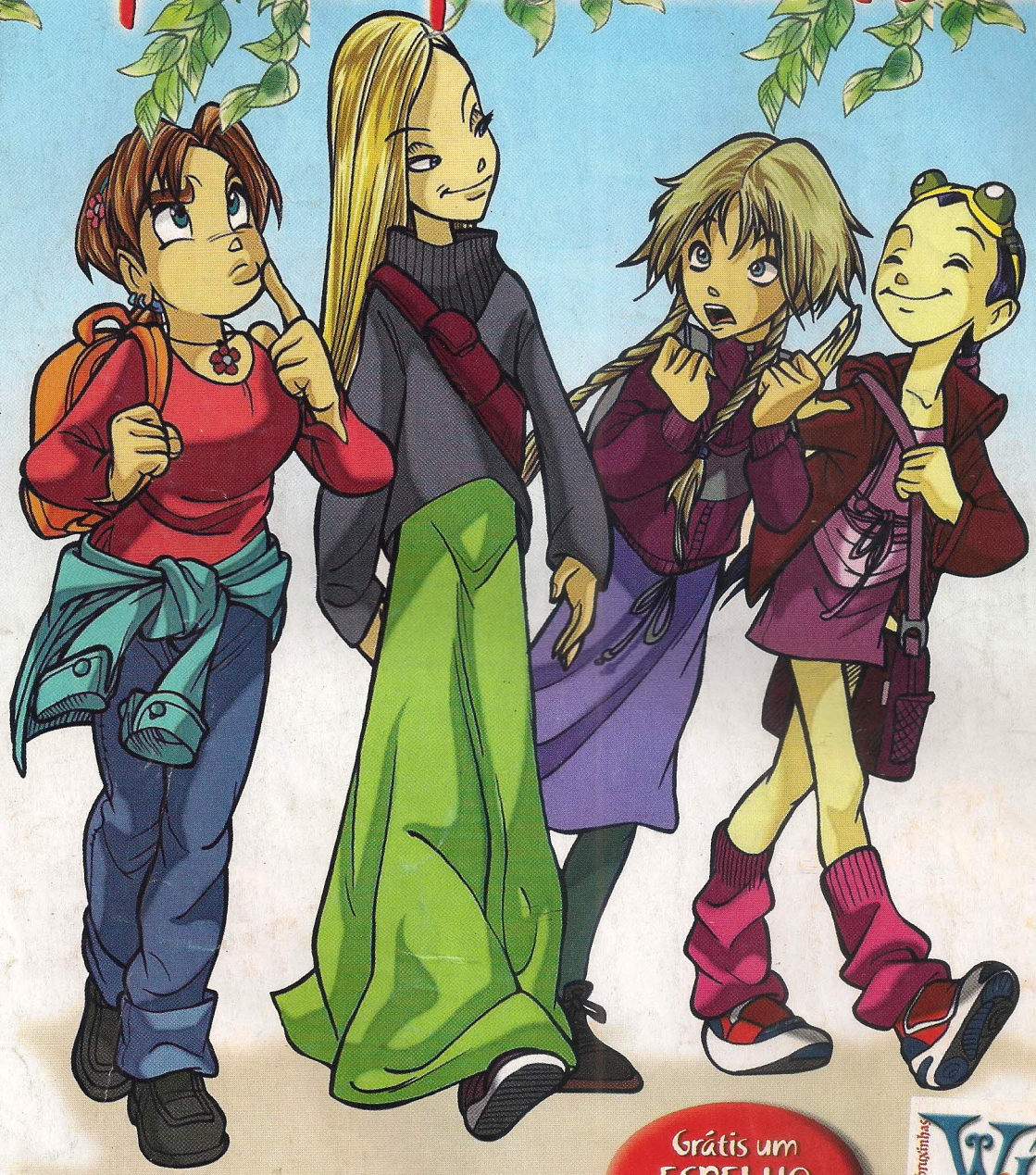
VOCÊ NÃO PRECISA DE PODERES EXTRAORDINÁRIOS
PARA FAZER COISAS EXTRAORDINÁRIAS
NICKELODEON
Os
Thornberrys
O FILME
CÓPIAS DUBLADAS
17 DE JANEIRO, SOMENTE NOS CINEMAS
WildThornberrys.com
www.uip.com.br
KIDSKY GRUPO
united international pictures

Não se esqueça de levar companhia para suas férias!

EDITORA Abril

© 2002 Disney

WG PROPAGANDA



Grátis um ESPELHO DE BOLSO

A Witch nº 11 está o máximo! Você vai descobrir o modelo de biquíni para você brilhar ao sol. Vai aprender a fazer anéis, pulseiras e uma linda tornozeleira. Você ainda encontra um calendário para curtir todos os dias de janeiro, além de dicas de compras com a cara do verão. E mais: os segredos do namoro nas férias. E nos quadrinhos a primeira parte da fantástica história Os Quatro Dragões!

Apenas R$ 4,90 – Já nas bancas!